

STAR WARS™

75222

“ESMU TIKKO NOSLĒDZIS DARĪJUMU,
KAS UZ VISIEM LAIKIEM PASARGĀS ŠO VIETU
NO IMPĒRIJAS IETEKMES.”

– Lando Calrissian™



Dizaina direktors: Jenss Kronvolds Frederiksens (Jens Kronvold Frederiksen)

PAR LEGO® *STAR WARS* DIZAINA KOMANDU

LEGO® *Star Wars* sērijas pirmsākumi meklējami 1999. gadā, un kopš tā laika šajā produktu līnijā esam radījuši jaunus modeļus katru gadu. LEGO *Star Wars* dizaina komandā darbojas vienpadsmit modeļu dizaineri un četri grafiskie dizaineri. Komandā ir gan pavisam jauni dizaineri ar svaigām idejām, gan pieredzējuši LEGO *Star Wars* dizaineri, kuri jau strādājuši ar daudziem modeļiem.

Šī komanda ir ideāli piemērota gan radīt jaunus, novatoriskus LEGO *Star Wars* modeļus, gan pārbūvēt un uzlabot klasisko un leģendāro *Star Wars* kuģu iepriekšējās LEGO versijas. Mūsu galvenās LEGO *Star Wars* produktu līnijas uzmanības centrā ir aizraujošu, interesantu un iedvesmojošu LEGO *Star Wars* modeļu radīšana bērniem.

Savukārt LEGO Direct līnija mums sniedz iespēju izveidot vēl lielākus, sarežģītākus modeļus, pievēršot īpašu uzmanību precizitātei un detaļām. Šo modeļu veidošana ir patīkama un aizraujoša nodarbe, bet tas ir arī pamatīgs izaicinājums! Mēs vienmēr ieguldām visus savus spēkus un ceram, ka jums patiks tos būvēt.

Patīkamu būvēšanu!

Jenss Kronvolds Frederiksens (Jens Kronvold Frederiksen)
Dizaina direktors, LEGO® *Star Wars*™



PAR MĀKOŅU PILSĒTU

Skaistā Mākoņu pilsēta, kas slavena ar savu estētiku un greznību, tika izveidota kā Tibannas gāzes ieguves kolonija. Tajā mīt vairāki miljoni tūristu, strādnieku un atbalsta personāla, kas dzīvo virs milzīgās gāzes krātuves – Bespinas. Stacija dreifē 59 000 kilometrus virs Bespinas kodola, un tā diska diametrs ir aptuveni 16,2 km. 3600 atgrūdējdzinēji un pārvietojošo lāzeru ģenerētāji notur milzīgo pilsētu peldam virs planētas. Pilsētai ir 392 līmeņi, kuros atrodas platformas un istabas iemītniekiem un apmeklētājiem. Augšējie 50 līmeņi ir luksusa kūrorts, kurā darbojas tādi slaveni kazino kā Yarith, Bespin un Pair O'Dice. Tikmēr zemākie līmeņi tiek izmantoti kā mītne strādniekiem, kas nodarbojas ar Tibannas gāzes ieguvi un apstrādi.

Tibannas gāzes ieguves procesu dara iespējamu pārvietojošie lāzeri, kas nāk no pilsētas apakšas, saplūstot zem gāzes raktuvju reaktora lodes, lai izveidotu enerģijas piltuvi, caur kuru no Bespinas zemākās atmosfēras, kas atrodas vairāk nekā 23 000 kilometru dziļumā, iegūst Tibannas gāzi. Gāze tiek virzīta atvērumā, kas atrodas lodes apakšā, no kura tā virzās augšup pa reaktora kāju līdz kādai no vairākām mazākām reaktora šahtām, kur to filtrē, laižot cauri apstrādes lāpstiņām.

Katrai lāpstiņai ir sasaldēta oglekļa kamera, kurā Tibannas gāze tiek sajaukta ar karbonītu, lai to acumirklī sasaldētu turpmākai uzglabāšanai. Vienu kameru, kā zināms, izmantoja, lai karbonītā iesaldētu kontrabandistu Han Solo™, kad Impērijas armija bija viņu notvērusi.

Viesošanās Mākoņu pilsētā paliek spilgtā atmiņā, taču tā nozīmē arī lielus izdevumus, jo luksusa kūrortos bieži vien par naktsmītni jāmaksā pat 5000 Impērijas kredītpunktu. Tūristu iecienītas aktivitātes ir azartspēles, pilsētas apskates tūres mākoņu automašīnās un reizēm izbraucieni uz vietējām raktuvēm, lai pavērotu tās darbībā.

FAKTI/SPECIFIKĀCIJA

Mākoņu pilsēta

Iedzīvotāju skaits	5,5 miljoni
Atrašanās vieta	Bespina
Diametrs	16,2 km
Galvenā funkcija	Tibannas gāzes ieguve un apstrāde

Slave I

- Modificēts *Ugunsmetējs* – 31. klases lidaparāts patrulēšanai un uzbrukšanai
- Sākotnēji to vadīja Jango Fett, bet vēlāk viņa dēls – Boba Fett™
- Maksimālais ātrums – 1000 kilometri stundā

Divkorpusu mākoņu mašīna

- Šī mašīna, ko projektē un ražo Bespin Motors, ir paredzēta patrulēšanai debesīs ap Mākoņu pilsētu
- Kyromaster dubultā jonu dzinēja sistēma
- Maksimālais ātrums – 1500 kilometri stundā



IEPAZĪSTIETIES AR MODEĻU DIZAINERU

Hanss Burkhards Šlomers (Hanss Burkhard Schlömer)

Kas bija pirmais, ko darījāt, lai atveidotu Mākoņu pilsētu kā Lego® komplektu?
Varētu teikt, ka es to sāku darīt ļoti laicīgi. Pat vairākus gadus pirms tika nolemts izveidot jauno Mākoņu pilsētu, es uzbūvēju mazizmēra *Slave I*, Boba Fett™ gaisa kuģi, domājot par Bespinas komplektu nākotnē. Kā LEGO *Star Wars* fanam un kolekcionāram manā vēlmju saraksta augšpusē vienmēr gozējās Mākoņu pilsēta, tādēļ es jau laicīgi sāku prātot par dažādām koncepcijām. Manā izpratnē *Slave I* pieder Mākoņu pilsētai. Neviens rotaļu komplekts bez tā nebūtu pilnīgs.

Vēlāk, projektēšanas procesā, es sapratu, ka tā iekšpusē ir jāatstāj vieta, kur uzglabāt karbonītā iesaldētā Han Solo™ bluķi – kā gan citādi Boba Fett būtu varējis transportēt šo dārgumu? Tas bija diezgan pamatīgs izaicinājums, jo modelis ir tik mazs!

Kādus atsauces materiālus Jūs izmantojāt?
Galvenais atsauces un iedvesmas avots bija ekrānšāviņi no 5. epizodes, *IMPĒRIJA DOD ATBILDES TRIECIENU.* Ir interesanti aplūkot, kā filmā mainās gaisma, kas dažviet ietekmē krāsas. Manuprāt, varoņi ierodas rīta agrumā. Diena rit savu gaitu, un, kad viņi bēg, saule jau sāk laisties uz rietu. To bija svarīgi ņemt vērā, izvēloties nolaišanās platformas krāsas, piemēram, es zinu, ka tā ir pilnībā pelēka, taču filmā mēs to nekad neredzam tādu. Šī iemesla dēļ es minētajai vietai izvēlējos siltāku un tumšāku nokrāsu.





Hanss Burkhards Šlomers (Hanss Burkhard Schlömer)

Kas Mākoņu pilsētas noformējumā sniedz patiesi unikālu iedvesmu?
Filmas noformējuma dizains mani kā dizaineru vienkārši pārsteidz. Tas ir veidots ļoti smalkā Art Deco stilā. Ja sākam pievērst uzmanību, varam pamanīt tik daudz sīku detaļu. Es vēlējos šīs detaļas iekļaut savā komplektā. Pilnīgi visas!

Pārvietojoties no vienas vietas uz citu, mainās arī noskaņa un krāsas. Tas ir kā krāsu kods! Kamēr telpas un koridori sākotnēji bija gandrīz tikai balti, atvērti un gaisīgi, ar tiem ļoti kontrastē cietuma zonas nomācoši tumšsarkanā krāsa. Mana mīļākā detaļa ir cietuma kameru ārsienās iestrādātās "draudīgās acis" – uz garāmgājējiem glūnoši gaismekļi.

Kas projektēšanas procesā radīja vislielāko izaicinājumu?
Mākoņu pilsēta nebija pilnībā nepārtraukts projektēšanas process. Tās interjers vienā vai otrā veidā ir saglabājies gandrīz bez izmaiņām, taču galvenā ideja tika mainīta vairākas reizes. Liels izaicinājums bija visu telpu sasaiste, lai tās iegūtu modeļa formu. Četras augšupejošas sijas, kas veido Mākoņu pilsētas jumta/ārējās čaulas līniju, lieliski tiek galā ar šo uzdevumu, nebloķējot nevienu rotaļu zonu.

Es vēlējos radīt tādu dizaina valodu, kas līdzinātos mūsu Death Star rotaļu komplektam; vienīgā atšķirība – tai nav tik daudz klucīšu, un visas telpas ir izkārtotas vienā līmenī.

Kāda ir Jūsu mīļākā komplekta iezīme?
Patiesībā man ir divas mīļākās iezīmes! Viena no tām ir loģiskais telpu izkārtojums, kas ļauj izspēlēt visu sižetu tieši tāpat kā filmā. Otra ir saistīta ar diviem mazākiem komplektā ietilpstošiem transportlīdzekļiem, no kuriem viens ir divkorpusu mākoņu mašīna, ko mēs LEGO® veidolā neesam redzējuši jau krietni sen.

Kā šis komplekts atšķiras no citiem iepriekš veidotajiem?
Mākoņu pilsēta noteikti ir vislielākais komplekts, kuru līdz šim esmu veidojis. Šī komplekta projektēšana prasīja pat vēl vairāk laika nekā kosmosa kuģa *Millennium Falcon*™ projektēšana!

Vai oriģinālajā dizainā bija kaut kas, kas neizturēja pārbaudi līdz dizaina pabeigšanai?
No ārpuses Mākoņu pilsēta izskatās līdzīga lidojošai sēnei. Tomēr mana dizaina nosacījumi pieprasīja rotaļu komplektu, un tiem nepieciešama spēcīga pamatne un viegla piekļuve. Tāpēc nedrīkstēja visu komplektu pacelt uz balsta kājas un noslēgt tā korpusu. Lai panāktu vēlamo kvalitāti, bija nepieciešams izveidot pamatnei tuvāku platformu. Neskaitot šo, gandrīz viss no manis iecerētā tika iekļauts komplektā.

Kas no šī komplekta varētu pārsteigt būvētājus?
Šī komplekta klucīšu dažādība var būt kārtīgs pārsteigums, turklāt patīkams. Piemēram, otrajā paciņā jūs pamanīsiet daudzus elementus, ar kuriem varat uzbūvēt detalizētu kosmosa kuģi. Un nākamajā paciņā ir tikai klucīši. Lielie klucīši ir paredzēti Mākoņu pilsētas krusta formas bāzei. Kopumā būvēšanas secība ir jēgpilna, interesanta un būvēšanas pieredzi veicinoša līdz pat pēdējai komplekta paciņai. Izbaudiet ciemošanos mākoņos!







IEPAZĪSTIETIES AR GRAFISKO DIZAINERU

Medisons O'Nīls (Madison O'Neil)

Kāds ir pirmais minifigūru projektēšanas solis?
Vispirms ir jāsaprot, kurus tēlus iekļaut komplektā, un jānosaka šo tēlu dizaina vajadzības. Vai ir vajadzīgi jauni elementi vai arī jaunajiem elementiem nepieciešamas jaunas krāsas? Cik daudz drukāto elementu ir nepieciešams? Vai tēliem nepieciešami tekstilmateriāli? Kādi ir labākie paņēmieni jaunu un aizraujošu iezīmju veidošanai šajos klasiskajos tēlos? Kad saņemtas atbildes uz šiem jautājumiem, mēs varam ķerties pie konkrētiem dizaina uzdevumiem.

Kādus atsauces materiālus jūs izmantojāt?
Mākoņu pilsēta ir ikoniska, klasiska vieta, tādēļ atsauces materiāls nebija tālu jāmeklē. Mans iecienītākais atsauču apkopošanas veids ir meklēt filmā un saglabāt konkrētu ainu ekrānšāviņus, kurās redzami nepieciešamie varoņi. Manā skatījumā, arī noskatoties filmu neskaitāmas reizes, es joprojām atklāšu jaunas detaļas. Lielākais pārsteigums šajā komplektā man bija brīdis, kad sapratu, ka Lando apmetņa iekšpusi rotā smalks raksts un mēs to varējām īstenot šajā minifigūrā.

Kā jūs iemiesojat tēla personību dizainā?
Minifigūru gadījumā es uzskatu, ka personībai visspēcīgāk jāatspoguļojas grimasēs. Minifigūras galvas priekšpusē mēs parasti veidojam tēlu ar mazliet neitrālu sejas izteiksmi, vieglu smaidu vai mazliet sarauktu grimasi, atkarībā no paša tēla. Galvas aizmugurē mēs turpinām veidot izteiksmi, lai notvertu citu tēla personības vai stāsta aspektu. Piemēram, Lando platais, apburošais smaids vai Luke pārsteigtā seja, saprotot (tūlīt atklāsim noslēpumu), ka Darth Vader™ ir viņa tēvs.





Medisons O'Nīls (Madison O'Neil)

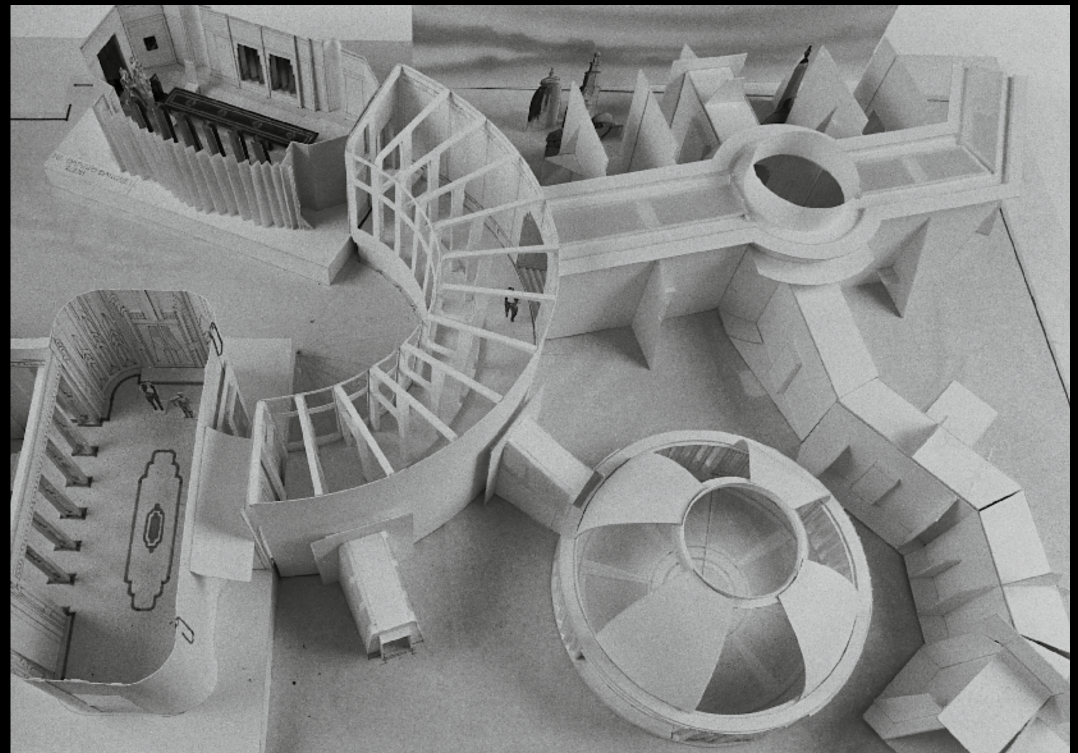
Lai gan minifigūras ir mazas, bieži vien tām nepieciešamas daudzas detaļas. Kāda ir jūsu pieeja, tik sīkām figūrām veidojot detalizētus "kostīmus" un sejas?
"LEGO® *Star Wars* DNA" ir pieņemta zināma dizaina detalizācijas pakāpe, un, pārkāpjot šo robežu, mēs arvien attālināmies no pieņemtās dizaina estētikas. Veidojot minifigūru dizainu, ir jāspēj noteikt pašus svarīgākos un raksturīgākos tēlu aspektus, izslēdzot tādas detaļas, kas minifigūru mērogā varētu neizskatīties labi.

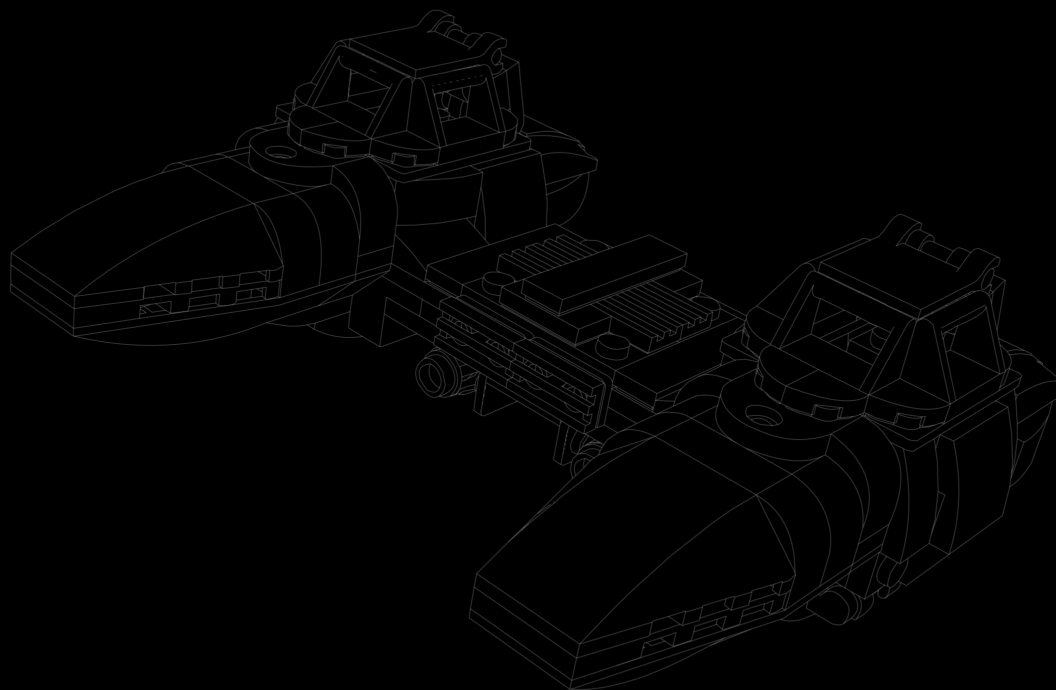
Kāda bija jūsu projektētā mīļākā minifigūra? Kuru minifigūru bija visgrūtāk projektēt?
Mani mīļākie rotājumi šajā komplektā bija arī tie, kurus bija visgrūtāk izveidot. Bija sarežģīti pārnest Princess Leia Mākoņu pilsētas tērpa rakstu uz minifigūru, un tas pats attiecas uz Lando apmetņa iekšpuses rakstu. Taču es uzskatu, ka šīs detaļas un jaunie kostīmi ir aizraujoši LEGO *Star Wars* sortimenta papildinājumi, un fani par tiem būs stāvā sajūsmā.











LEGO.com/starwars